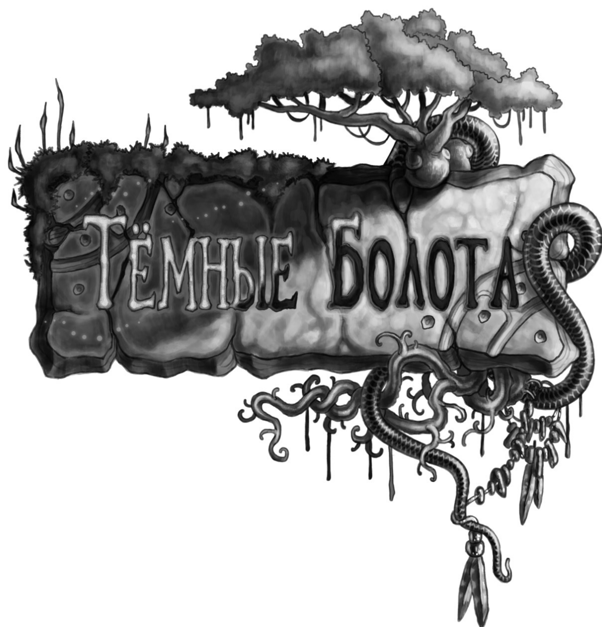


В этих буклетах содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Все описанные далее имена, персонажи, события, названия мест и все ссылки на сверхъестественное, являются плодом фантазии авторов и выполняют только развлекательную функцию и не могут расцениваться как реальные. Игра не пропагандирует эскапизм, сатанизм, оккультизм, наркотики, алкоголь, насилие или иные вещи, не поощряемые местным законодательством. Любое сходство с реальными местами, событиями и людьми является совпадением.

Данная игра предназначена для лиц старше 18 лет.

Истоки Темных болот

Настольная ролевая игра «Темные болота» создана на основе правил игры «Apocalypse World» Винсента Бэйкера. Авторы также вдохновлялись такими настольными ролевыми играми как «Град Иуды» Дэвида Пингнедоли,«Dungeon World» Сэйджа ЛаТорры и Адама Кёбеля, «Perilious Wilds» и «Freebooters on the Frontier» Джейсона Лютеса, «Городские легенды» Эндрю Медейроса и Марка Трумана, «Blades in the Dark» Джона Харпера, «Обитатели холмов» Маршалла Миллера, «Fate Core» Фреда Хикса и Роба Донохью.

Больше информации об истоках болот вы найдете в дополнительных материалах на последней странице этого буклета.

Содержание

Основы, Как играть, Принципы игроков…………………………………………...2
Дневник имперского картографа……………………………………………………3
Имена, черты, внешность и география, Ходы игроков………………......4
Характеристики, счетчики и кубики…………………………………………....5
Основные ходы…………………………………………………………………………….6
Судьба, Воля, Снаряжение и Незаметность………………………………….7
Знания и переговоры…………………………………………………………………...8
В бою…………………………………………………………………………………………..9
В путешествии……………………………………………………………………………10
На привале и в лагере…………………………………………………………………11
В городе………………………………………………………………………………………12
Репутация…………………………………………………………………………………..13
Наемники…………………………………………………………………………………..14
Конструктор наемников………………………………………………………………..15
Экипировка………………………………………………………………………………..16
Конструктор оружия…………………………………………………………………..17
Дополнительные материалы………………………………………………………..18

Введение

Темные болота - это приключенческая настольная ролевая игра про отряд авантюристов, ищущих славы, богатств и знаний на гиблых болотах, полных разнообразной нечисти, древних руин и ужасный тайн.

Болота находятся на задворках цивилизации и сюда стекаются те, кому нечего терять со всех уголков света: беглые селяне и обедневшая шляхта, кочевники великих степей и рыцари королевств, наемники-ветераны и казаки дикого поля, философы и чернокнижники, шпионы и бастарды, и много прочего сброда. И каждый ищет что-то свое на этих проклятых болотах. Но обрести желаемое удается немногим. Остальных ждет затягивающая зловонная трясина, раны, болотная лихорадка и кошмары наяву, сводящие с ума...

Темные болота - это игра Powered by the Apocalypse (или хак *W) в жанрах sandbox, dungeon crawl и стилистике темного славянского фэнтези.

Игроки вместе создают и управляют отрядом авантюристов, который и отправятся на Темные болота. Они будут снаряжать и развивать своих героев, кормить и лечить их, развивать связи отряда и управлять его финансами, искать нанимателей и, конечно же, отправляться в экспедиции на болота, чтобы найти новые таинственные места, затерянные посреди туманов болот, и вернуться в город с сумками полными трофеев или же бесславно сгинуть среди проклятых топей от когтей волколака, яда жруги или стрелы в спину.

Добро пожаловать на Темные болота, путник! Присаживайся к огню и не обращай внимание на жужжащую мошкару - скоро ты к ней привыкнешь. Вижу что ты пришел издалека. Тебя тоже привлекли все эти россказни о несметных богатствах и легкой наживе? Выкинь всю эту дурь из головы. На болотах ты найдешь лишь боль, ужас, безумие и мучительную смерть. Но тебя же это не пугает, верно? Ладно, тогда давай я немного расскажу тебе о местных порядках...

ОСНОВЫ

Для начала игры потребуется:

1) Распечатать буклет персонажа для каждого игрока (будет интересней, если буклеты в рамках отряда не будут повторяться).
2) Распечатать буклет отряда, листы ходов игроков и конструкторов.
3) Подготовить заготовку для карты болот (обычный чистый лист А4, либо лист А4 с гексагональной сеткой или диаграммой Вороного).
4) Подготовить 2 набора кубиков для настольных ролевых: d4, d6, d8, d10, d12.
5) Подготовить чистые листы для заметок и ручки/карандаши.

Создание персонажа

Каждый игрок должен сделать следующие шаги:

1) Распределить характеристики: 7(d10), 5(d8), 4(d6), 2(d4).
Стоит поставить высокие значения в те характеристики, которые важны для выбранного буклета и стиля игры (посмотри лист ходов своего буклета). Стать важна для воина ближнего боя, Прыть для стрелка , Ум помогут в странствиях по болотам, а Нрав при убеждении или обмане.
2) Заполнить счетчики:
Жизнь = 6+Стать, Воля = 2+Нрав, Ноша = 5+Стать.
Судьба = 2, Запасы = 10, Тьма = 0 (уже отмечены в листе персонажа).
3) Описать свою Цель. Это то, что герой ищет на болотах. Придумай что-нибудь интересное и темное, если герой жаждет денег, то зачем ему нужны деньги (выкуп за семью, например), если знаний, то как он хочет их использовать, ...
4) Выбери хорошую и плохую черту характера. См. Имена, черты, внешность.
5) Опиши свою темную предысторию. Это то, что связывает тебя с прошлым. То, от чего ты бежал или почему ты пришел на болота. Будет лучше, если предыстория получится драматичной - те, у кого все хорошо, не попадают на Темные болота.
6) Опиши свою темную страсть - это то, в чем находишь утешение: выпивка, азартные игры, девушки, ... На болотах нет идеальных людей.
7) Опиши один свой контакт - того, кому ты доверяешь, и кто ждет тебя по возвращении с болот. Любящая жена, ребенок, друг, родственник,… Это тот, кто поддерживает тебя, и не дает тебе окончательно сойти с ума.
7) Выбери и опиши свою внешность. См. Имена, черты, внешность.
8) Выбери начальное снаряжение. См. вторую страницу своего буклета.

КАК ИГРАТЬ

Течение игры

Игра в Темные болота - это в первую очередь диалог между Мастером и игроками. Мастер описывает окружающую обстановку и текущую ситуацию, а игроки рассказывают, что делают их персонажи. Зачастую эти действия запускают ходы и тогда нужно бросить кубики (какие именно зависит от характеристик героя и хода) и в зависимости от результата сделать выборы, которые изменят текущую обстановку. После чего Мастер опишет последствия и новую ситуацию.

Когда делаешь ход и кидаешь кубики результат 6 и больше (**6+**) считается **успехом** - у тебя все получилось, результаты 3,4 и 5 (**3-5**) считаются **частичным успехом** - у тебя получилось не все или что-то пошло не так, а результаты 1 и 2 (**1-2**) считаются **провалом** - все стало только хуже.

Экспедиции

Почти каждая игра по Темным болотам - это одна экспедиция на гиблые топи. В ней можно выделить 5 этапов:
Подготовка - герои ищут подходящий заказ в городе и закупают снаряжение.
Дорога туда - опасное путешествие из города в место на Темных болотах.
Основной конфликт - во время которого герои достигают цели экспедиции.
Дорога обратно - опасное путешествие с трофеями обратно в город.
Восстановление - герои продают трофеи и залечивают раны.

ПРИЦНИПЫ ИГРОКОВ

Действуй и твори. Сделай историю интересной. Не давай игре забуксовать, предлагай варианты, строй теории и предположения, думай о причинах и обсуждай все это с игроками и Мастером.
Помни своего персонажа и играй его. Всегда помни о том, кем является твой герой. Его внешность, одежда, манеры, социальный статус. Почему другие обращают на него свое внимание? Чем он запоминается?
Один за всех и все за одного. Какие бы конфликты не были между героями, отряд един, т.к. иначе на болотах не выжить. Поддерживай, а не мешай другим игрокам. Будь активным, но не «тяни одеяло на себя».
Уделяй внимание мелочам. Старайся понять и развить мир Темных болот. Подмечай детали, анализируй, задавай вопросы и будь готов дать ответы.
Не теряй надежду и преодолевай трудности. Любая экспедиция на болота может обернуться бедой. Персонажи будут страдать, получать травмы, сходить с ума и погибать. Не бойся этого и не опускай руки - возможно именно твоих усилий не хватает, чтобы поражение стало победой.
Поддерживай темную атмосферу игры. Помни о том, что Темные болота - это игра про всепоглощающую Тьму и борьбу с ней. Здесь есть место юмору, но он весьма черный. Атмосфера ужаса рушится, если история превращается в балаган. Поэтому поддерживай мрачность и страх на игре.

«Милостью Божьей труд мой по описанию обширных земель священной Империи, а также городов, крепостей, деревней и хуторов, лесов, рек и полей её составляющих, как и окрест неё по соседству лежащих уже почти завершён. Долгие годы, проведённые в дороге, хоть и убелили виски сединой, но позволили мне убедиться в совершенстве творения Божьего и в величии Империи, которой я рад служить, и да стоит она вечно!

Но куда бы ни лежал мой путь, в каком бы дворе ни застигла меня ночь, то тут, то там слышны были рассказы о Тёмных болотах, о чудесах и ужасах, скрывающихся в их толще. Если годы странствий и научили меня чему, так в первую очередь – не доверять людской молве, а верить лишь глазам своим да тому, что записано в ученых книгах. Ибо даже в наше просвещённое время народ все еще легковерен и падок на рассказы о разнообразных диковинах и чудесах, немало преувеличивая услышанное и увиденное.

Но, как говорили древние: «Non est fumus absque igne!» («нет дыма без огня»). Памятуя об этом, Ян Видавский, ректор Имперской академии, добился выделения средств для осуществления экспедиции, призванной стереть белое пятно с карты святой Империи. Пользуясь случаем и любезно предоставленным позволением пана Видавского на доступ к архивным записям библиотеки академии, я с энтузиазмом принялся искать ответы на накопившиеся вопросы.

Но, увы, узнать удалось совсем немного. Болота занимают огромную территорию, простираясь от священной Империи на западе, до многочисленных, как и их орды, княжеств и ханств востока. С севера граница болот доходит до бастионов Ордена и вольных торговых городов, а на юге врезается в Дикое поле, не сдерживаемая ничем. Столетиями, этот край, находился вдали от интересов магнатов, князей, королей и великих торговых домов. Неприветливая земля, со скудной почвой, постоянными туманами и тяжелым запахом испарений привлекала лишь тех, кому не оставалось места в другом мире.

Беглые холопы и преступники, дезертиры и еретики. Кто-то приходил сюда сам, желая свободы от гнета магнатов и королей, другие же бежали от петли или топора. Но настал момент, который изменил размеренно текущую жизнь людей, нашедших убежище в непролазных трясинах.

В июле лета [дата стерта] года великий торговый дом Зингера выкупил статуэтку черной русалки, как ее теперь называют, у старосты хутора на окраине болота. Тот утверждал, что в глубине болот есть целый храм, полный других, диковинных вещей. После этого к болотам потянулись искатели сокровищ, и хотя лишь немногие достигали успеха, а многие и вовсе не возвращались, но этот поток авантюристов только рос, как и поселения на окраинах, куда прибывали торговцы, надеясь первыми купить добро добытое смельчаками.

Pecuniae obediunt omnia (деньгам все повинуется). Теперь о болотах и диковинках заговорили в усадьбах и замках знатных господ Империи, да стоит она вечно, и восточных княжеств. Старые мощеные шляхи, построенные во времена старой Империи и ведущие вглубь болот, оживали после столетий запустения. По ним шли повозки, купцы, рабочие, охочий до богатства люд, мошенники, проповедники и солдаты. Почти каждый из правителей, чьи земли хотя бы полверсты граничили с болотами, решил, что имеет право объявить их своими. Что неминуемо привело к пограничным конфликтам. И наемники стекались сюда, как стервятники на свежую тушу.

Болота притягивали все больше людей, которые растворялись в их просторах. Многие без следа. Но то, древнее и загадочное, что осталось в темных водах манило к себе. Каждая находка была удивительна. Статуэтки, ожерелья, перстни. Одни из них были прекрасны, казалось, что рука смертного не может сотворить такое, другие внушали страх откровенным изображением человеческого порока. Обретя большую ценность, эти диковины зачастую оставляли за собою кровавый след сменяющихся владельцев.

Странные, прекрасные и ужасные они волновали людские умы и сердца, некоторым из них стали приписывать чудесные свойства, как было с печально известной черной русалкой, упомянутой мною ранее. Нельзя доподлинно узнать, что явилось причиной слухов, об исцелениях недугов и хвори ног, но вскоре к ней стали стекаться паломники, что немало обогатило торговый дом Зингер. Некоторые склонны верить, что они намеренно пустили этот слух, чтобы потуже набить свои сундуки звонкой монетой. Быть может и так, и чудеса лишь были приписаны ради корыстных целей, но повторюсь, что Non est fumus absque igne. Несомненно, если и было какое действие от черной русалки, то только лишь разрушительное влияние врага рода людского. Великий дом Зингер, сполна ощутил на себе это пагубное влияние. Бывший великий торговый дом останется в памяти людской красочным напоминаем цены за обманчиво легко даруемые богатства. Слава бдительным стражам Ордена, пресекшим поползновения ереси. В мудрости своей они встали оплотом у границ болот, дабы каленым железом выжигать ростки бесовщины, если оная объявится.

Я пишу эти строки в дороге, всего через несколько недель я достигну западной оконечности темных вод. В дневнике еще много чистых страниц и я гадаю, чем же они заполнятся, когда я ступлю в туман, стелящийся над болотами? Верны ли окажутся слухи, говорящие о богатствах и жуткой смерти, о духах и болотной нечисти, питающейся человеческим мясом? Существует лишь один способ выяснить это, и я не сверну с намеченного пути. Qui quaerit, repent (кто ищет - найдет).

Писано в августе лета года.

Уцелевшие записи из путевого дневника Томаша Пахоловицкого, имперского картографа, сгинувшего на Темных болотах.

Имена, черты, внешность и география

Мужские имена

Абелард, Агат, Андрусь, Амалрик, Ансел, Антис, Бартольд, Берхард, Болеслав, Вальдемар, Василь, Витень, Вилберт, Витольд, Волод, Гаставит, Гедимин, Гербут, Гердень, Гершель, Готтард, Гэрвальд, Дараж, Дариус, Деменя, Дитмар, Жигимонт, Закир, Исмаил, Иссур, Йонас, Кастусь, Кориат, Ксаверий, Ксейвр, Кунц, Линас, Лотейр, Любарт, Люторг, Марцин, Меинард, Махмет, Матеуш, Микола, Нарбут, Немир,Ольгерд, Осаит, Ортвин, Полдя, Прамчеслав, Ратимир, Рогволод, Радислав, Римон, Рикерт, Рьят, Рышард, Свир, Святовит, Симак, Сигберт, Стефан, Тедерик, Тройдень, Фирлей, Хайман, Хартвиг, Хродальф, Эрик, Юрги, Юрась, Язеп, Якуб, Ямант, Ян, Ялд.

Женские имена

Агнеся, Азира, Айсара, Анелия, Анна, Алеит, Альбертина, Беата, Брина, Бронислава, Бруна, Валия, Василиса, Ветта, Верена, Виктория, Висиа, Вильхельмина, Гамиля, Габриэля, Гедре, Генрика, Герти, Гитель, Джадира, Джат, Доброслава, Злата, Зельде, Зензи, Зоря, Изольда, Ильма, Ильстан, Ита, Исидора, Ирмтруд, Кая, Леся, Лидия, Майя, Мариона, Марцеля, Мечислава, Миреля, Мэйд, Настуся, Оливия, Ортруда, Оюун, Роксана, Росвитя, Северина, Селина, Сигилд, Софья, Юлия, Уршуля, Ульрика, Фелисия, Хенда, Хельвиндис, Чарна, Церена, Эгле, Эйдель, Эрдене, Ют, Юстина, Ядвига, Янина, Ярослава, Яхна.

Особенности внешности

Шрамы или татуировки, кольца, браслеты, амулеты или серьги, приятный или резкий голос, странная прическа, окрашенные волосы, повязка на глаз, высокий или низкий рост, мускулы, выбитые зубы или сломанный нос, модная или грязная одежда, ...

Черты характера

Авантюрный, безответственный, бережливый, беспощадный, бессердечный, благородный, болтливый, вежливый, волевой, вспыльчивый, гордый, гибкий, грубый, двуличный, добрый, жадный, жизнерадостный, заботливый, злопамятный, искренний, капризный, корыстный, лживый, ленивый, любопытный, мечтательный, мнительный, молчаливый, наивный, надменный, надежный, неопрятный, нервный, общительный, остроумный, отважный, …

География вокруг болот

На юге - Дикое поле и южнее его Ханства.
На севере - северные княжества, земли Орден и торговые города.
На западе - Империя, западные королевства и княжества.
На востоке - восточные княжества.

Ходы игроков

Список ходов

Эти ходы доступны всем персонажам, кроме того, они имеют доступ к уникальным ходам из своих буклетов.

Характеристики, счетчики и кубики (стр. 5)
Характеристики и кубики, Счетчики и состояния, Вес, Тьма.
Основные ходы (стр. 6)
Испытание, Создать преимущество, Помощь, Мастерские ходы, Новый опыт, Бонусы и штрафы, Друг против друга, Сложный ход.
Судьба, воля, снаряжение и незаметность (стр. 7)
Улыбка судьбы, Темная судьба, Такова судьба, Снаряжение, На крайний случай, Сила воли, Тьма сгущается, Незаметность.
Знания и переговоры (стр. 8)
Знания, Восприятие, Социальные ходы, Переговоры, Запугивание Обман.
В бою (стр. 9)
Схватка, Расход боеприпасов, Выбор оружия, Критический урон, Держи дистанцию, Размер имеет значение, Скрытая атака, При смерти, Горечь поражения.
В путешествии (стр. 10)
Путешествие, Легкое путешествие, Быстрое путешествие, Опасное путешествие, Туда и обратно, Разведка, Поиск пути, Учет припасов, Исследование подземелий.
На привале и в лагере (стр. 11)
Привал, Разбить лагерь, Истощение, Восстановление, Концентрация, Стоять на страже, Добыть продовольствие, Первая помощь, Лечение травм, У костра, Развитие.
В городе (стр. 12)
Когда вернулись в город, Отдых и припасы, Лечение, Время с контактом, Предаться страстям, Купить или продать, Поиски работы, Развитие логова, Записаться в отряд, Уйти на покой
Репутация (стр. 13)
Фракции, Репутация, Изменение репутации, Помощь фракции, Долги, Налаживание отношений
Наемники (стр. 14)
Специалист, На полном обеспечении, Потеря доверия, Наемник при смерти, Оплата труда, Заслуженный отдых, Нанять, Свое мнение, Развитие наемника, Получить повышение

Матерналы для игры

Конструктор наемников (стр. 15)
Экипировка (стр. 16)
Конструктор оружия (стр. 17)

Характеристики, счетчики и кубики

Характеристики и кубики

Стать - сила, выносливость, напористость и телосложение.
Прыть - ловкость, скрытность, точность и скорость.
Нрав - характер, харизма, обаяние, выдержка и умение манипулировать.
Ум - интеллект, знания, мудрость, внимательность.
Характеристики изменяются от 1 до 10. Когда совершается ход, использующий определенную характеристику, то бросается кубик соответствующий ее текущему значению. Каждому значению соответствует кубик от d4 до d12:
1-2 → d4, 3-4 → d6, 5-6 → d8, 7-8 → d10, 9-10 → d12.

Счетчики и их состояния

Жизнь - здоровье, усталость и полученный урон.
Воля - нервы, сила воли, самоконтроль и вера.
Ноша - грузоподъемность и переносимый вес.
Запасы - снаряжение, инструменты и боеприпасы необходимые в экспедициях.
Судьба - возможность менять свою судьбу и противостоять неудачам.
Тьма - одержимость темными силами и духами болот.
У счетчиков есть особые состояния:
У **Жизни** - **Ранен**: кровотечение, переломы, слабость и острая боль.
У **Воли** - **Сломлен**: депрессия, психоз, кризис веры, припадки или апатия.
У **Ноши** - **Перегружен**: неповоротлив, медлителен и привлекает внимание.
У **Запасов** - **Иссякли:** снаряжение почти на исходе.
Отмечай их, когда счетчик достиг порогового значения (у каждого счетчика оно свое - см. буклет персонажа). Отметки снимаются, когда значение счетчика возвращается в норму. Если состояние отмечено, то в любой момент, когда оно мешает тебе, Мастер может сделать свой ход:
Ранен - потрать d4 очка Жизни, противник использует твою слабость, ты получишь штраф на ход из-за боли, ты потеряешь 1-2 очка характеристик,…
Сломлен - темные силы обращают на тебя свое внимание, тебе не скрыться от них, они бросают против тебя урон дважды и берут лучший результат,…
Перегружен - ты отстаешь от своих спутников, привлекаешь к себе лишнее внимание, получаешь штраф на ход из-за громоздкой и тяжелой поклажи…
Иссякли - определенные запасы закончатся в самый неподходящий момент (боеприпасы - прямо во время боя, факелы - ночью, ...), получишь штраф на ход из-за отсутствия нужно снаряжения,…

Вес

Вес переносимых персонажем предметов, Запасов, оружия, брони и провианта учитывается в счетчике **Ноша**. Некоторые предметы имеют вес 0, однако каждые два подобных предмета вместе уже весят 1. Запасы также имеют вес: 0 Запасов весит 0, от 1 до 5 Запасов весят 1, от 6 до 10 весят 2. Аналогично Запасам весит провиант: 0 рационов весит 0, от 1 до 5 рационов весит 1, … Наконец от 0 до 9 дукатов весят 0, от 10 до 19 дукатов весят 1, ...

Тьма

Тьма показывает насколько темные силы поглотили персонажа. Чем больше в персонаже Тьмы, тем меньше в нем человечности, а больше агрессии, коварства, жестокости, паранойи и безумия.
На болотах почти нет способов освободить героя от Тьмы.
Когда Тьма повышается до:
- **2**, персонаж меняет свою хорошую Черту характера на плохую.
- **4**, персонаж усугубляет свою Темную Страсть (если пить, то напиваться и буянить, ...) и не может восстановить Волю проведя **Время с контактом**
- **6**, персонаж изменяет свою Цель так, чтобы она стала темной (не вылечить родственника, а проклясть его, не вырастить ребенка, а вселить в него духа...). Теперь персонаж **Отмечен Тьмой** (особое состояние), и окружающие это замечают. Когда персонаж **Отмечен**, Мастер может сделать свой ход: привлечь к нему внимание определенных Фракций, изменить Репутацию отряда, сделать героя изгоем общества, дать штраф из-за влияния Тьмы...
- **8**, то персонаж теряет (фигурально или буквально) свой Контакт.
- **10**, персонаж выходит из игры и становится слугой темных сил на болотах (Мастер создает новый фронт с ним).



Основные ходы

Испытание

Когда делаешь что-то рискованное или преодолеваешь трудности, и у тебя нет более подходящего хода, **испытай подходящую характеристику** (Мастер скажет тебе какую):
6+ На этот раз у тебя все получилось.
3-5 Как 6+, но выбери одну проблему, а Мастер сделает соответствующий ход:
- Ты в опасности или тебя настигло возмездие.
- Пришлось заплатить большую цену (ресурсы, очки характеристик, …).

1-2 Тебя постигла неудача. Выбери одну проблему, и еще Мастер сделает ход.
Примеры: пробежать недалеко и быстро (Прыть), разобрать, что написано на страницах древнего фолианта (Ум), перелезть через препятствие или вскарабкаться на дерево (Прыть), выбить деревянную дверь, чтобы ворваться в комнату (Стать), затаиться от стражи в тени (Прыть), разобрать, заваленный камнями, проход в подземелье (Стать), показать манеры в обществе знати (Нрав), бежать несколько часов по пересеченной местности от хищников (Стать), вскрыть отмычкой замок с секретом (Прыть), …
Помни, что если провал или частичный успех не добавляют интереса в игру, то нет смысла делать ход вообще - персонажи просто сделают, что им нужно, но потратят на это больше времени.

Создать преимущество

Когда хочешь создать преимущество, чтобы потом воспользовался им, **опиши, что ты делаешь** (обсуди с Мастером), **заплати цену** (время, ресурсы, очки характеристик, ...), и **испытай подходящую характеристику**:
6+ Ты создал преимущество. Когда кто-то воспользуется им (преимущество одноразовое и нельзя использовать сразу два), он выбирает одно:
- Получить двойной бонус на ход.
- Перебросить результат своего хода.
- Установить факт о текущей ситуации (действуй как при 6+ на ходе Знания).

3-5 Как 6+, но выбирает одно из:
- Получить бонус на ход.
- Перебросить результат своего хода со штрафом.
- Установить факт о текущей ситуации (действуй как при 3-5 на ходе Знания).

1-2 Тебя постигла неудача и Мастер сделает свой ход.
Этим ходом нельзя нанести урон или как-то повредить кого-нибудь.
Если ты хочешь преодолеть препятствие или проблему прямо сейчас, а не в будущем, то используй лучше ход Испытание.

Помощь

Ты можешь использовать ход Создать преимущество для помощи союзнику в его текущем ходе (уточни у Мастера), заявляя помощь даже после результата его броска. Но при провале Мастер сделает ходы против обоих.

Мастерские ходы

В ходах часто встречается фраза «**Мастер делает ход**». Это означает, что персонаж попал в плохую ситуацию и Мастер сделает против него один из своих мастерских ходов: персонаж привлечет нежелательное внимание, его настигнет возмездие, ему придется заплатить цену или сделать трудный выбор.

Новый опыт

Ты отмечаешь опыт когда **получил результат 1-2** или **10+** на любом ходе.
Также ты отмечаешь **опыт в конце сессии**, если во время нее ты интересно обыграл свою Цель, Предысторию, Страсти, Черты характера или связь со своим Контактом (по одному опыту за каждое). Чтобы определить это задай вопрос «Что связанное с этим, запомнилось и было крутым?» другим игрокам и Мастеру. Наконец **все персонажи отмечают опыт в конце сессии**, если они:
- Вернулись из экспедиции с достойной добычей.
- Раскрыли мрачную тайну болот или их обитателей.
- Сразили ужасного противника.

Бонусы и штрафы

Многие ходы дают бонус или штраф. Это значит что кубик, который бросается, улучшается или ухудшается на 1 шаг: **d4** ↔ **d6** ↔ **d8** ↔ **d10** ↔ **d12**.
Бонус или штраф может быть **двойным** - кубик изменяется на 2 шага.
Бонус или штраф **«вперед»** значит, что ты получаешь его до своего следующего хода. Если бонус **улучшает кубик выше чем d12**, то считай провалом только результат «1», а результат «2» считай частичным успехом.

Друг против друга

Когда два героя соревнуются или сражаются друг с другом, они описывают свои действия как обычно и делают ходы. Кто получил больший результат, считается победителем и действует первым. **Проигравший** действует вторым и не **может противоречить своими действиями победителю** (например, если победитель на ходе Схватка выбрал зайти проигравшему за спину, то проигравший не может это изменить своими выборами). Если результат одинаковый, то Мастер описывает короткое противостояние и ход повторяется.

Сложный ход

Если делаешь нечто сложное (почти невыполнимое), ты совершаешь этот ход со штрафом (двойным штрафом).
Примеры сложных действий: сражаться лежа, обманывать священника, идти по следу после дождя, стрелять в болотных огоньков, ...
Примеры почти невыполнимых действий: не поддаться страху перед огромным чудовищем, увернуться от стрелы, обмануть инквизитора, …

Судьба, воля, снаряжение и незаметность

Улыбка судьбы

Когда ты делаешь бросок хода можешь **потратить 1 Судьбу**, чтобы увеличить результат на одну категорию: **1-2** станет **3-5**, а **3-5** станет **6+.**
Также в начале игровой сессии ты **восстанавливаешь свою Судьбу до 2**.

Темная судьба

Если попадаешь в неприятности (можешь заявить об этом сам, если ситуация подходящая) из-за своей **Цели, Черт характера, Страстей, Предыстории** или **Контакта**, **получи 1 Судьбу**, а Мастер сделает ход.
Мастер может сам предложить тебе неприятности, если ты соглашаешься, то **кроме 1 Судьбы, также отмечаешь опыт**.

Такова судьба

Когда ты надеешься, что что-то не зависящее от тебя, но выгодное тебе произойдет (помни, что это даст тебе только шанс, а не решит твои проблемы), например в дупле дерева окажется тайник, или охранник отвернется на время, опиши, на что ты надеешься, и если Мастер согласен, **потрать 1 очко Судьбы** и **испытай d8**:
6+ Твои надежды оправдались.
3-5 Как 6+, но Мастер добавит проблем и предложит трудный выбор.
1-2 Оставь свои надежды и приготовься к худшему. Мастер сделает ход.
Мастер может использовать этот ход без траты судьбы, как общий генератор для определения фактов или событий (в округе озера можно найти духов, сейчас стоит ясная погода, в деревне есть церковь, ...).

Незаметность

Когда ты действуешь тихо, подкрадываешься, обчищаешь чужие карманы или проникаешь в охраняемое место (Мастер разобьет проникновение на несколько этапов, если нужно), назови свою цель и **испытай Прыть**:
6+ Ты достиг своей цели.
3-5 Все прошло не так гладко, как хотелось бы, выбери одно:
- Ты почти достиг цели, но возникло препятствие (настороженный охранник, случайный свидетель, запертая дверь, ...). С ним придется разбираться сейчас.
- Как 6+, но ты оставил явный след, который создаст тебе проблемы в будущем.

1-2 Мастер делает ход.

Сила воли

Когда ты борешься с искушением или страхом, **испытай Волю**:
6+ Ты устоял. Получи бонус вперед или дай его союзнику .
3-5 Выбери одно:
- Потрать 1 Волю, чтобы удержаться.
- Ты потерял контроль и поддался порыву (это считается как Темная судьба).

1-2 Мастер сделает свой ход, а ты выбери одно:
- Кошмары наяву. Потрать 2 Воли и ты ненадолго шокирован.
- Тёмный дурман. Повысь свою Тьму на 1.

Тьма сгущается

Когда твоя Воля падает до 0 или ниже, либо когда ты сам распространяешь Тьму (приносишь человека в жертву, убиваешь невинных, ...), **испытай Нрав**:
6+ Несмотря на Тьму, надежда еще не угасла. Восстанови Волю до 1.
(Если ты сам распространяешь Тьму, то ты тратишь 1 Волю, чтобы не чувствовать угрызений совести)
3-5 Выбери проблему:
- Тьма наполняет тебя - повысь свою Тьму на 1.
- Тьма выходит на охоту - Мастер введет темную опасность в текущую сцену.

1-2 Ты обречен и падаешь в объятия Тьмы. Получи обе проблемы.

Снаряжение (нельзя сделать этот ход, если Запасы 0)

Когда тебе нужно что-то простое из твоего снаряжения (боеприпасы, лекарства, факелы, веревка, крюк, ...), **потрать 1 Запас** и получи необходимое.

На крайний случай (нельзя сделать этот ход, если твои запасы Иссякли)

Если тебе нужно что-то особенное и редкое, но характерное для твоего буклета (реагенты, травы, отмычки, документы, … - уточни у Мастера), **испытай Запасы** и потом **потрать 1 Запас**:
6+ У тебя было с собой то, что нужно.
3-5 Как 6+, но твои ресурсы истощаются. **Потрать еще 1 Запас.**
1-2 Довольствуйся какой-то заменой или меньшим, чем нужно количеством, а Мастер делает ход.

Знания, восприятие и социальные ходы

Знания

Когда ты вспоминаешь что-то, что ты знаешь об определенном объекте (предмете, историческом событии, древней постройке, болотной твари, ...) скажи, откуда у тебя эти знания. Если Мастер согласен, то **испытай Ум**:
6+ Мастер скажет тебе правду или попросит тебя установить факты (Мастер может поправить детали).
3-5 Мастер скажет тебе не всю правду (ты вспомнил только это) или добавит мрачные или неудобные детали к твоим фактам.
1-2 Ты серьезно ошибся, но понял это слишком поздно. Мастер опишет (или попросит тебя описать), к какому провалу это привело и сделает ход.
Устанавливая факты помни о том, чтобы они вписывались в уже сложившуюся картину мира игры, дополняли ее, а не противоречили ей. **Хорошо, когда факты делают приключения интереснее и** даже **опаснее** (у всего есть плюсы и минусы: монстр боится кислоты, но эту смесь сложно изготовить, древняя молитва отопрет двери забытого храма, но она же пробудит его стражей и т.д.). **Устанавливая факты всегда спрашивай себя “почему?” и “зачем?”**.
Обсуди свои идеи с игроками и Мастером - это сделает мир болот живее.

Восприятие

Когда ты оцениваешь человека, место или ситуацию, **испытай Ум**:
6+ Или задай 3 вопроса, или задай 2 вопроса и получи бонус вперед;
3-5 Или задай 2 вопроса, или задай 1 вопрос и получи бонус вперед;
1-2 Задай только 1 вопрос, а Мастер сделает ход.

Ситуация
- Как лучше пройти/обойти/отступить?
- Какой противник для меня наиболее уязвим и чем?
- Что или кто представляет наибольшую угрозу?
- Что даст мне преимущество?
- В чем я уязвим сейчас?
- Где сейчас мой противник на самом деле?

Место
- Что здесь недавно случилось?
- Что необычное бросается в глаза?
- Чем ценным здесь можно поживиться?
- Что представляет явную угрозу?
- Что было не замечено или сокрыто?

Человек
- Он говорит правду или что-то скрывает?
- Что он думает или знает насчет…?
- Каким будет его следующий шаг?
- Что он ожидает от меня?
- Что он может мне предложить?
- Как он отреагирует, если …?



Социальные ходы

Используй **Переговоры**, если тебя интересуют долговременные последствия и ты можешь предложить то, что твой оппонент хочет получить. Используй **Запугивание**, если можешь надавить силой и использовать страхи оппонента. Наконец используй **Обман**, если не нашел других способов, но используешь то, что твой оппонент чего-то не знает.
Помни, что статусный предмет даст бонус на социальные ходы против членов соответствующей фракции.

Переговоры

Когда ты хочешь заключить с другим персонажем сделку, озвучь свое разумное предложение (обсуди с Мастером) и **испытай Нрав**:
6+ Ты убедил его и вы пожали руки.
3-5 Как 6+, но он выдвинул свои условия - выбери 1 осложнение.
1-2 Как 6+, но выбери 2 осложнения, а Мастер сделает ход.
- Он меняет цену в свою пользу (увеличивает или уменьшает).
- Он хочет, чтобы ты выполнил свою часть сделки первым (если это важно).
- Из-за сделки ты привлекаешь нежелательное внимание или опасность.

Если ты не выполнил свою часть сделки в разумные сроки, тот персонаж останется недоволен, и произойдет **Изменение репутации**.

Запугивание

Когда добиваешься своего угрозами, **испытай Стать**:
6+ Хватило одних угроз - ты добился своего, но это запомнили и не простили.
3-5 Подтверди свои слова действиями – **потрать 1 Волю** и выполни часть своей угрозы (нанеси урон, причини боль и страдания, ...).
1-2 На этот раз угрозы не помогут. Мастер делает ход.
Если запугивание получило огласку, то произойдет **Изменение репутации**..

Обман

Когда ты лжешь или обманываешь другого персонажа (учитывай, что обман вскоре раскроется), **испытай Нрав**:
6+ Выбери 2 или выбери 1, но твой обман не раскроется в ближайшее время.
3-5 Выбери 1.
- Он даст тебе то, что ты просишь (доступ, помощь, информацию).
- Он проигнорирует то, на что ты укажешь.
- Он будет считать того, на кого ты укажешь своим другом (или врагом).

1-2 Твой обман раскрыли на месте. Мастер сделает свой ход.
Если твой обман получил огласку, то произойдет **Изменение репутации**..

В бою

Схватка

Когда сражаешься в ближнем бою или стреляешь издалека, **испытай Стать** или **Прыть** (см. Выбор оружия).
6+ Выбери 2, или выбери 3, но Мастер сделает ход .
3-5 Выбери 1, а Мастер сделает ход. **1-2** Ты проиграл. Мастер делает ход.
- **Ранить**: нанеси противнику урон.
- **Точная атака**: получи бонус к урону и +1 к бб.
- **Решающий удар**: нанести +d6 урона в ближнем бою, но Мастер сделает ход.
- **Серия атак**: получи свойство Зона (если у оружия нет свойства Перезарядка), но не используй Критический урон, **Точную атаку** и **Решающий удар**.
- **Защита**: получи +2 Брони до следующего хода (+4, если потратить 2 выбора).
- **Передвижение**: прорвись, куда тебе нужно, удерживай дистанцию или позицию, вынуди противника отступить, прикрой союзника, отойди, чтобы продолжить стрельбу, преследуй противника, ...
- **Создать преимущество** (считай, как будто у тебя 3-5 и не плати цену): отвлеки, впечатли или напугай противника, используй окружающую обстановку. Это может создать возможность для переговоров или отступления.

Расход боеприпасов

Когда стреляешь или используешь метательное оружие впервые за бой, **потрать 1 Запас**. Обычно этих боеприпасов хватит на весь бой.

Выбор оружия

Тебе нужна **Стать**, когда используешь в бою обычное оружие ближнего боя (топоры, клевцы, дубины, булавы, мечи, копья, алебарды, бердыши, ...) или тяжелое метательное оружие (метательные копья, топоры, булавы, ...).
Тебе нужна **Прыть**, когда используешь в бою точное и быстрое оружие ближнего боя (рапиры, шпаги, кинжалы, ножи, ...) или обычное стрелковое оружие (лук, самострел, метательные ножи, пистолет, ручница, пищаль, ...).

Критический урон

Нанося урон (в рамках любого хода) **при результате хода 6+** бросай основной кубик урона (оружия, заклятья, зелья или ловушки) дважды и используй больший результат. Критический урон не влияет на дополнительные кубики.

Держи дистанцию

Если в ближнем бою разница в дистанции в твою пользу - получи бонус на свой ход. Если разница в пользу противника - Мастер делает ход.

Размер имеет значение

Если в ближнем бою ты сражается большим (или огромным) противником, то получаешь штраф (двойной штраф) на все боевые ходы против него.

Скрытая атака

Когда ты атакуешь противника застигнутого врасплох (стреляя из засады, или нападая со спины), **испытай Стать** или **Прыть** (см. Выбор оружия):
6+ Выбери 2. **3-5** Выбери 1. **1-2** Он был готов к атаке. Мастер делает ход.
- **Коварная атака**: нанеси урон с бонусом и +1 к бб (потрать 2 выбора, чтобы нанеси +d6 урона). Если используешь тихое компактное оружие (кинжал, нож, удавка), то результат броска урона оружия считается максимальным.
- **Оглушить**: выруби обычного противника оружием со свойством Оглушение (потратить 2 выбора, чтобы вырубить элитного противника, одиночных противников так просто не получится вырубить вовсе).
- **Создать преимущество** (считай как будто у тебя 6+ и не плати цену): поставь противника в невыгодное положение, отвлеки или дезориентируй его.

При смерти

Когда твоя Жизнь падает до 0 или ниже, **испытай Стать**:
6+ Ты жив не смотря на все. Подними Жизнь до 1 и выбери 1 проблему.
3-5 Ты пока еще дышишь. Как 6+, но выбери 2 проблемы.
- **Травма**: потрать 2 очка случайной характеристики.
- **Отчаяние**: Потрать 2 Воли.
- **Зов Тьмы**: повысь Тьму на 1.
1-2 Ты умер. Если не хочешь умирать и готов идти до конца - заключи с Тьмой сделку, повысь свою Тьму до 6 и используй свой Темный ход.
Когда ты умер, выбери: либо один из наемников отряда Получит повышение сейчас, либо новый герой Запишется в отряд, когда вы вернетесь в город.

Горечь поражения

Когда в бою явно видно, что шансов победить у вас нет, вы можете попытаться выжить из последних сил (сдаться, бежать с поля боя, ...), если это вообще возможно, то Мастер скажет вам **Сложность** (от d12 - все еще может кончиться неплохо, до d4 - вы наверняка обречены).
Пусть **каждый персонаж испытает Сложность**:
6+ Выбери 2 осложнения. **3-5** Выбери 3 осложнения.
1-2 Ты умер или даже хуже.
- Потеряй все крупные предметы, что у тебя были с собой (оружие, броня, ...)
- Потеряй все Запасы, мелкие предметы и дукаты, что у тебя были с собой.
- Получи все 3 проблемы из списка проблем хода При смерти
- Запиши долг с одной из фракций (выкуп, плата за помощь, ...).
При результате 1-2 вместо выборов можешь пожертвовать своего персонажа (его бросят умирать). Он повысит свою Тьму до 10, но увеличит результат этого хода у всех других героев на одну категорию (**1-2** станет **3-5**, а **3-5** станет **6+**).

В путешествии

Путешествие
Когда вы путешествуете, спросите у Мастера, что это будет:
Легкое, **Быстрое** или **Опасное путешествие**.

Легкое путешествие
Когда вы идете из одного поселения в другое по обжитым землям, Мастер скажет сколько дней займет путь, а вы сделайте ход **Учет припасов**.

Быстрое путешествие
Когда вы путешествуете по диким, но знакомым вам землям, и хотите перемотать вперед время, обсудите с Мастером свой путь.
Мастер скажет вам **Сложность** (от d4 до d12, где d4 - шансы на выживание малы, а d12 - риск не велик). Затем сделайте ход **Учет припасов**.
Наконец пусть **каждый персонаж испытает Сложность**:
6+ Для тебя путешествие прошло без происшествий.
3-5 Ты попал в передрягу по пути. Выбери 1 проблему и опиши что произошло.
1-2 Ты едва выжил. Как на 3-5, но выбери 2 проблемы, а Мастер сделает ход.
- Потеряй случайный ценный предмет (дорогое оружие, броню, трофей, ...).
- Потрать 2 очка случайной характеристики или 2 Воли.
- Тебе помог член случайной не враждебной фракции. Запиши долг с ней.

Опасное путешествие
Когда вы путешествуете по опасным или незнакомым землям, определите маршрут вашего движения на карте и спросите Мастера, как долго вы сможете двигаться в этом направлении прежде, чем вам понадобится **Разбить лагерь** (обычно это один день пути).
Затем выберите 3 персонажа: один отправится на **Разведку**, второй займется **Поиском пути**, а третий - **Учетом припасов**. Сделайте эти ходы в указанном порядке. Если один персонаж выполняет сразу 2 (или 3) роли, то он получает штраф (двойной штраф) на эти ходы.

Туда и обратно
Когда вы завершаете сессию во время экспедиции, обсудите с Мастером достигли ли вы значимого успеха в экспедиции (разбили укрепленный лагерь в пункте назначения, остановились перед дверью сокровищницы и т.д.). Если нет, то вы делаете ход **Быстрое путешествие**, чтобы вернуться обратно в город.
Этот ход особенно важен, если вы играете в рамках открытого стола - когда несколько разных партий исследуют одни и те же болота.

Разведка
Когда ты отправляешься вперед на разведку, **испытай Прыть**:
6+ Все тихо и вас не застанут врасплох. Также выбери одно:
- Ты совершаешь открытие (полезная встреча, находка, интересное место, ...).
- Ты обнаружил полезную особенность местности (укрытие для лагеря, место для засады, короткую дорогу, ...).
3-5 Как 6+, но здесь беспокойно - ты обнаружил следы опасности неподалёку (Мастер расскажет детали).
1-2 Вы влипли в большие неприятности. Мастер делает ход (вы попали в засаду или западню,).

Поиск пути
Когда нащупываешь верный путь сквозь опасную местность, **испытай Ум**:
6+ Ты провел отряд куда нужно, и все прошло гладко.
3-5 Путешествие было трудным. Выбери одно:
- Путь занял больше времени или вы отклонились от маршрута.
- Нескольким персонажам пришлось заплатить цену (потратить 1-2 очка характеристик или счетчиков - Мастер скажет сколько).
1-2 Вы заблудились в глуши. Мастер делает ход.

Учет припасов
Когда ты готовишь еду для отряда, опиши ее и **испытай Ум**:
6+ Выбери одно:
- Удалось сэкономить часть рационов (Мастер уточнит сколько, обычно 1/3).
- Вы устроили пир горой. Любой в группе может потратить рацион сверх необходимого, чтобы восстановить 1 Волю (наемник восстановит 1 Верность).
3-5 Партия потратила ожидаемое количество рационов.
1-2 Мастер делает ход (стряпня вышла боком, запах привлек хищников, ...).
Если припасов не хватает, то голодные персонажи страдают от **Истощения**.

Исследование подземелий
Когда вы входите в древние руины или темные подземелья, Мастер опишет вам начальную зону (область обычно состоящую из нескольких комнат).
Исследование одной зоны занимает около часа и требует **траты 1 Запаса** (факелы). Используйте **Разведку**, чтобы исследовать текущую зону, **Восприятие**, чтобы изучить детали в каждой комнате, и **Знания**, чтобы получить больше информации о находках и самом подземелье. Также используйте **Поиск пути**, чтобы пройти в другие зоны подземелья. А ходы **Привал** и **Разбить лагерь** помогут восстановить силы.

На привале и в лагере

ПРИВАЛ
Отдых около часа. На нем можно оказать первую помощь, подготовиться и т.д.

РАЗБИТЬ ЛАГЕРЬ
Когда вы останавливаетесь на ночевку, Мастер скажет **уровень Опасности** (от d4 до d12, где d4 - смертельно опасная местность, а d12 - обжитая территория). Определите, кто будет дозорным, и пусть он **испытает Опасность**:
6+ Ночь прошла без инцидентов.
3-5 Выберите одну проблему:
- Нескольких персонажей (Мастер уточнит, обычно 1-2) всю ночь мучают кошмары (опишите их) - они не Восстанавливается и страдают от Истощения.
- В этот раз опасность миновала (Мастер расскажет детали о ней), но завтра она может вернуться по вашу душу.

1-2 Опасность уже рядом! Все отмечают опыт, а дозорный Стоит на страже.

ИСТОЩЕНИЕ
Если ты ничего не ел или не спал в течение суток, то ты теряешь по 1 очку у двух случайных характеристик. Если это продолжается двое и более суток, то ты теряешь по 2 очка у двух случайных характеристик за каждые сутки.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ
Когда вы устраиваете Привал, все, кто не Ранен и поел, могут восстановить Жизнь на d4. Когда вы Разбиваете лагерь, то все, кто не Ранен, поел перед сном и смог нормально поспать, восстанавливают 1 очко характеристики и Жизнь на d4 .

КОНЦЕНТРАЦИЯ
Для некоторых ходов нужна **Концентрация**, это значит, что каждый персонаж может сделать только один такой ход за привал (для ходов на привале) / ночевку (для ходов в лагере) / неделю в городе (для городских ходов).

СТОЯТЬ НА СТРАЖЕ (Концентрация)
Когда ты дозорный, и опасность приближается к лагерю, **испытай Ум**:
6+ Тебе удалось разбудить всех в лагере, и подготовиться. Выбери одно:
- Вы обсудили план действий - все получают бонус вперед.
- Вы отступаете. Вас могут преследовать, но у вас будет фора по времени

3-5 Ты поднял тревогу на мгновение позже, чем следовало: кто-то не готов к бою (еще спит, броня не одета, оружие не подготовлено, ...).
1-2 Вас застали врасплох! Мастер делает ход.

ДОБЫТЬ ПРОДОВОЛЬСТВИЕ (Концентрация)
Когда ты добываешь провиант в диких землях (идешь на охоту или рыбалку, собираешь ягоды, грибы или коренья), **испытай Прыть**:
6+ Ты добыл d4 рационов или d8 рационов, если **потратил 1 Запас**.
3-5 Как 6+, но тебе пришлось заплатить цену (ресурсы, очки характеристик, ...).
1-2 Похоже что-то или кто-то добыл тебя. Мастер делает ход.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ (Концентрация)
Когда оказываешь первую помощь на привале, **потрать 1 Запас** и **испытай Ум:**
6+ Цель восстанавливает Жизнь на d6. **3-5** Как 6+, но на d4.
1-2 Как 6+, но только на 1, и выбери проблему:
- Цель тратит 1 очко случайной характеристики.
- Ты тратишь 1 Волю.

Если пытаешься оказать первую помощь себе, пока ты Ранен, то получаешь штраф на этот ход.

ЛЕЧЕНИЕ ТРАВМ (Концентрация)
Когда лечишь травмы персонажу в лагере **потрать 1 Запас** и **испытай Ум**:
6+ Он восстановит 2 очка характеристик.
3-5 Он восстановит только 1 очко характеристики.
1-2 Как 3-5, но выбери проблему:
- Он потеряет d6 очков Жизни.
- Ты потратишь 1 Волю.

У КОСТРА (Концентрация)
Когда ты по-товарищески сидишь с наемниками в лагере или ухаживаешь за питомцами, **потрать 1 Запас за каждого наемника и испытай Нрав**:
6+ Наемники повышают свою Верность на 1.
3-5 Как 6+, но выбери одну проблему:
- Потрать дополнительно 2 Запаса.
- Потратить 1 очко случайной характеристики.

1-2 Как 3-5 и Мастер сделает ход.

РАЗВИТИЕ
Когда у тебя накопилось более **10 опыта (5 опыта, если вы играете короткую кампанию)** и вы разбили лагерь, то после сна вычти 10 (5) из своего опыта, увеличь свой уровень на 1, и либо выбери новый ход, либо повысь максимум одной характеристики на 1.

В ГОРОДЕ

КОГДА ВЕРНУЛИСЬ В ГОРОД
Когда вы вернулись в город из экспедиции, Мастер скажет насколько вы «наследили» (от d4 - многие вас видели и слухи об экспедиции разнеслись по болотам, до d12 - экспедиция прошла совершенно секретно).
Пусть один из вас испытает соответствующий кубик:
6+ Никто непосвященный не знает, чем вы занимались и где. Хорошая работа!
3-5 По городу пошли слухи. Расскажи один факт, о котором стало известно, а Мастер расскажет еще об одном. Это может вызвать Изменение репутации.
1-2 Мастер расскажет неприятный факт о вашем походе и сделает ход.

ОТДЫХ И ПРИПАСЫ
Когда отдыхаешь неделю в городе, **заплати 2 дуката** и восстанови Жизнь до максимума. Еще ты можешь пополнить запасы: **2 очка Запасов стоят 1 дукат.**

ЛЕЧЕНИЕ (Концентрация)
Когда отправляешься к лекарям, чтобы вылечить свои травмы или болезни, **заплати от 1 до 5 дукатов и испытай Стать**:
6+ Восстанови 2 очка характеристик за каждый потраченный дукат.
3-5 Как 6+, но восстанови лишь 1 очко за каждый дукат.
1-2 Как 3-5, но еще выбери проблему:
- Ты получил увечье - понизь абсолютный максимум случайной характеристики на 1 (10→9→…→1). Ее нельзя будет поднять выше.
- Боль и страдания оставили свой отпечаток - повысь Тьму на 1.

ВРЕМЯ С КОНТАКТОМ (Концентрация)
Когда проводишь время со своим Контактом (друзьями, семьей, ...), **заплати 1 или 2 дуката** и выбери один пункт (можно выбрать один пункт дважды), за каждый потраченный дукат:
- Восстанови 1 Волю.
- Контакт рассказывает тебе важную лично для тебя информацию.
- Узнай у контакта городские слухи (считай как 6+ на ходе Знания).

ПРЕДАТЬСЯ СТРАСТЯМ (Концентрация)
Когда предаешься своим темным страстям в городе, опиши, что ты делаешь, **заплати от 1 до 5 дукатов и испытай Нрав**:
6+ Восстанови 2 Воли за каждый потраченный дукат.
3-5 Как 6+, но восстанови лишь 1 Воли за каждый дукат.
1-2 Как 3-5, но выбери проблему:
- Ты навлек опасность на себя, твой Контакт или ваш отряд. Мастер делает ход.
- Тебе хочется большего - в следующий раз, когда будешь Предаваться страстям, придется потратить на 2 дуката больше (эффект накапливается).

КУПИТЬ ИЛИ ПРОДАТЬ
Когда ты хочешь купить или продать нечто особенное или редкое, расскажи, о чем ты спрашиваешь у людей в городе, и **испытай Нрав**:
6+ Ты узнал, где здесь это можно выгодно купить или продать.
3-5 Все не так радужно, выбери одну проблему:
- Цена или качество весьма отличается от твоих ожиданий и не в твою пользу.
- Здесь нужного человека не найти. Но ты узнал, где его искать на болотах.
1-2 Твои поиски привлекли нежелательное внимание. Мастер делает ход.

ПОИСКИ РАБОТЫ (Концентрация)
Когда ты ищешь новый контракт для отряда в городе, **испытай Нрав**:
6+ Ты заключил выгодный контракт от дружественной или нейтральной фракции. Мастер расскажет детали задания, сроки и возможные осложнения.
3-5 Как 3-5, но выбери проблему:
- **Дополнительные трудности**: долгое путешествие, опасная месность, ...
- **Конкуренты**: отряды другой фракций тоже стремятся к этой цели.
1-2 Ты нашел проблемы, вместо работы - Мастер делает ход.
Если вы не выполняете задание или не успеваете по срокам, то произойдет Изменение репутации.. Иногда вместо контрактов, стоит проверить слухи.

РАЗВИТИЕ ЛОГОВА
Когда вкладываешь дукаты, в развитие вашего логова, выбери улучшение из буклета логова и **потрать (5*количество уже имеющихся улучшений) дукатов** (если уже есть 2 улучшения - 10 дукатов, если 3 - 15 дукатов, ...). Улучшение будет добавлено в течении недели. **Все в отряде отмечают опыт. Каждые 2 улучшения увеличивают уровень логова на 1.**

ЗАПИСАТЬСЯ В ОТРЯД
Когда ты начинаешь новым героем, после того, как предыдущий твой герой погиб или Ушел на покой, создавай его как обычно, но сделай ход Развитие столько раз, сколько нужно, чтобы уровень нового героя был равен уровню вашего логова. Также новый герой начинает игру с 2 дукатами дополнительно за каждый уровень после первого.

УЙТИ НА ПОКОЙ
Когда ты решаешь что с тебя достаточно приключений, назови дружественную фракцию к которой хочешь примкнуть и **испытай Репутацию**:
6+ Тебя приняли и ты занял достойное положение.
3-5 Как 6+, но твое положение оставляет желать лучшего.
1-2 Тебе светит только безрадостная и недолгая жизнь нищего.
В любом случае, любой персонаж у которого были хорошие отношения с тобой может добавить твоего персонажа в свои Контакты.

Репутация

Фракции

На Темных болотах действуют несколько фракций:
Магнаты и шляхта - местная знать, князья, паны, бояре, дворяне и рыцари, владеющие этими землями и пытающиеся удержать их под своим контролем.
Купцы и мещане - купцы, торговцы, менялы, банкиры и жители городов: ремесленники, работники и мастеровые. Города имеют самоуправление и торговые связи с Империй, Орденом и союзом торговых городов на севере.
Войска и наемники - подразделения армий княжеств, королевств и Империи, и отряды наемников со всего света, работающие на того, кто больше заплатит.
Селяне и болотные братья - местные жители, живущие в местечках, деревнях, селах и хуторах на болотах, а также отряды народных мстителей, косинеров, партизан и борцов за свободу от гнета шляхты и власти королей.
Грабители и контрабандисты - криминальный мир болот: профессиональные контрабандисты, барыги, убийцы, взломщики и шайки бандитов.
Церковь и Орден - священники, монахи, послушникии охотники на ведьм, а также отряды рыцарей Ордена, распространяющих свою веру огнем и мечом.
Тайные культы - последователи забытых богов, ужасных древних созданий и коварных демонов, слуги Тьмы, играющие на людских слабостях, плетущие интриги, набирающие адептов и проводящие кровавые ритуалы.

Каждая из них действует как отдельный фронт (Мастер знает, что с этим делать). Но лишь 3 фракции являются основными и именно их действия определяют ситуацию на болотах (вы отмечаете эти фракции в буклете логова).

Репутация

У партии есть счетчики Репутации с каждой из основных фракций. Она изменяется от 1 до 10 (кубики от d4 до d12). У Репутации есть особое состояние - **Вражда**, которое активируется при понижении Репутации до 3. Фракции, враждующие с отрядом, будут всячески мешать и вредить ему: распространение слухов, подкуп людей, угрозы, юридические проблемы и прямое насилие: засады, ловушки, атаки на логово, ...

Изменение репутации

За услугу фракции Репутация повышается на 1 (на 2, если услуга была значительной). За помеху или конфликт Репутация понизится на 1 (на 2, если конфликт был серьезным).
В конце каждой сессии, игроки и Мастер вместе определяют, как изменилась Репутация партии по итогу действий на этой сессии.

Помощь фракции

Когда вы просите у определенной фракции помощь или вам нужен доступ к ее ресурсам, **испытайте свою Репутацию**, а затем **потратьте 1 Репутацию** (2, если требуется значительная помощь):
6+ Вам предоставят необходимую помощь.
3-5 Как 6+, но выберите проблему:
- Помощь будет в меньшем объеме или иной форме, чем вы просили.
- Вы остались должны - запишите Долг с фракцией.

1-2 Вы получаете обе проблемы, а Мастер сделает ход.

Долги

Иногда в результате своих действий вы остаетесь должны какой-либо фракции услугу. В этом случае вы записываете Долг с ней в буклет отряда. Если не отработаете его за разумное время (или не откупитесь от него значительным количеством дукатов), то Репутация с этой фракцией упадет на 1 (или 2, если долг был значительным).

Налаживание отношений

Когда вы пытаетесь улучшить отношения с одной из фракций, **заплатите цену** (10 дукатов, если ваша Репутация от 4 до 6, 30 дукатов, если Репутация от 7 до 9, и 50 дукатов, если вы враждуете и Репутация от 1 до 3) и **испытайте Нрав**:
6+ Ты завел хорошие связи - опиши с кем ты взаимодействовал. В результате твоих действий Репутация с этой фракцией улучшилась на 1 или вы можете вычеркнуть долг с ней.
3-5 Как 6+, но вы привлекаете нежелательное внимание. Мастер сделает ход.
1-2 Иногда золота недостаточно. Мастер делает ход.



Наемники

СПЕЦИАЛИСТ

Наемник имеет: **Сноровку**, **Верность**, **Жизнь**, **Ношу**, **Цену**, **Фракцию**, **Навыки и Черты**. Он используют свою Сноровку для любых действий в рамках своих Навыков, вместо обычных характеристик. Также он использует Сноровку для ходов **Испытание**, **Создать преимущество** и **Помочь** если это согласуется с его описанием или навыками. Для всего остального использует d4.
Цена показывает, сколько стоят услуги наемника для одной экспедиции.
Черты показывают стремления наемника, что он будет, а что не будет делать.

НА ПОЛНОМ ОБЕСПЕЧЕНИИ

Если ход требует потратить Запас или рацион, то наемник тратит Запас или рацион нанимателя. Если ход требует потратить (или восстановить) Волю или характеристику, то наемник тратит (или восстанавливает) свою Верность или Сноровку (по выбору Мастера).
Также наемник не делает ход Быстрое путешествие - его делает его наниматель.

ПОТЕРЯ ДОВЕРИЯ

Верность наемника понижается на 1 когда наемник:
- Получает урон (не более 1 раза за сцену).
- Попал в неприятности из-за действий героев.

Когда Верность наемника падает до 0, он предает или бросает отряд.

НАЕМНИК ПРИ СМЕРТИ

Когда наемник должен сделать ход **При смерти**, то вместо него **испытай d4** (или Сноровку наемника, если у него есть навык **При смерти**) :
6+ Наемник выжил чудом. Выбери 1 проблему.
3-5 Ему серьезно досталось. Получи 2 проблемы.
- **Отчаяние и гнев**: верность наемника понижается на 2.
- **Травма**: сноровка наемника понижается на 2.

1-2 Наемник погиб. Стоит позаботиться о возвращении его тела в город для погребения. Если вы не сделаете это, или же если вы виновны в его смерти и об этом узнают, то произойдет **Изменение репутации** с фракцией наемника.

ОПЛАТА ТРУДА

При найме нового наемника вы всегда оплачиваете его Цену. Если наемник уже работал на вас или же это ваш спутник (слуга, дух или животное), то вы оплачиваете его Цену по возвращении из экспедиции

ЗАСЛУЖЕННЫЙ ОТДЫХ

Когда наемник возвращается в город из экспедиции, его Верность и Жизнь полностью восстанавливаются до своих начальных значений.

НАНЯТЬ

Когда ищите наемника для экспедиции, опишите, кто вам нужен, а затем **испытайте свою Репутацию** у соответствующей фракции (проводник будет из селян, боец из военных и наемников, монах из слуг Церкви, ...):
6+ Вы наняли, кого искали.
3-5 Как 6+, но выберите проблему:
- Сначала заплатите фракции цену (дукатами, предметами, услугой, ...).
- Ваша Репутация у одной из фракций уменьшается на 1.
- Вам удалось найти только какую-то замену тому, кого вы искали.

1-2 Вы никого не нашли. Мастер сделает ход.

СВОЕ МНЕНИЕ

Когда наемник вынужден совершить что-то рискованное или унизительное, **испытай его Верность** :
6+ Он соглашается сделать, что необходимо.
3-5 Как 6+, но его Верность понижается на 1.
1-2 Он отказывается и Мастер делает свой ход.

РАЗВИТИЕ НАЕМНИКА

Наемник использует ход **Новый опыт**, так же как и персонажи игроков. Отмечай для него опыт отдельно. Когда у наемника достаточно опыта, он может сделать ход **Развитие** - повысить уровень и поднять свою Верность или Сноровку на 1.

ПОЛУЧИТЬ ПОВЫШЕНИЕ

Когда наемник получает повышение до статуса героя, заполни для него новый буклет персонажа (выбирай подходящего к его истории и навыкам, а также используй его снаряжение, предысторию, ...) и сделай ход **Развитие** столько раз, сколько нужно, чтобы уровень героя стал равен уровню наемника.



Конструктор наемников

Используй этот конструктор, когда к вам присоединяются новые наемники для экспедиции.

Параметры наемников

Имя и черты: см. Имена, черты, выбери имя и 2 черты.

Верность: от 1 (сомнительная) до 10 (вместе, до конца).
Сноровка: от 1 (низкая) до 10 (великолепная).
Жизнь: от 6 (слабый) до 14 (герой).
Цена: от 2-3 дукатов (чернорабочий) до 15-16 дукатов (эксперт).
Ноша: от 3 (обычная) до 10 (тяжеловес), ноша наемника уже учитывает вес его оружия и брони.
Навыки: Схватка, Добыть продовольствие, Разведка, Поиск пути, Первая помощь, Стоять на страже, Знаток (Знания, 2-3 сферы), Запугивание (тратит свою Верность, вместо Воли), …
Оружие: определяет урон (от d4 до d10), свойства и дальность.
Броня: от 1 (легкий доспех) до 4 (тяжелый доспех + щит).
Ходы (только у профессионалов и героев):
Мастер на все руки (использует d6 для любых действий вне своей Сноровки), …
Также многие наемники поддерживают одну из фракций.

Шаблоны наемников

Обычный наемник
- Боец: Верность 4, Сноровка 5, Жизнь 10, Цена 3, Ноша 3, Навыки: Схватка и еще 1 (При смерти, Стоять на страже, Запугивание).
Оружие: Секира или булава (d8, бб1, рядом). Броня 2 (легкий доспех и щит).
- Мудрец: Верность 5, Сноровка 6, Жизнь 6, Цена 3, Ноша 5, Навыки: Знания (2 сферы), Первая помощь + еще 1 (Переговоры, Поиск пути, Учет припасов).
Оружие: нож или кастет (d4, вплотную, скрытое ношение). Броня 0.
- Хитрец: Верность 3, Сноровка 5, Жизнь 8, Цена 3, Ноша 4, Навыки: Разведка, Скрытый удар + еще 1 (Обман, Незаметность, Добыть продовольствие). Оружие: короткий меч (d6, рядом, парирование), арбалет (d8, бб1, далеко, перезарядка). Броня 1 (легкий доспех).

Профессионал
Как обычный наемник, но +2 к Верности, +2 к Сноровке, +2 к Жизнь,
+3 к Цене, лучше оружие и броня. Также еще один Навык и один особый ход.

Герой
Как профессиональный наемник, но еще +2 к Верности, +2 к Сноровке, +2 к Жизнь, +3 к Цене и уникальное оружие и снаряжение.

Примеры

Ослик по кличке Пан Толстобок - *полноватый, но выносливый ослик, серого цвета, готовый тащить любой груз из топей за яблоки, которые обожает.*
Обычный наемник. Верность 4, Сноровка 5, Жизнь 6, Цена 3, Ноша 7.
Оружие: копыта и зубы (d4, рядом). Броня 0.
Навыки: Быстрое путешествие. **Черты**: упрямый, трусливый.
Ни относится ни к какой фракции (а значит и не может испортить репутацию).

Агнесса Ольшанская, следопыт - *молодая девушка, с веснушками и короткой стрижкой, одетая в грубый коричный плащ с капюшоном, и мастерски владеющая луком. Часто бывает на Забытых топях. Поговаривают, что она в одиночку перебила почти весь отряд Железных волков на Ведьмином болоте, мстя им за смерть своей родни и разрушение их хутора. К сожалению некоторые головорезы выжили и хотят поквитаться с ней, правда, ее мало волнует.*
Профессионал. Верность 7, Сноровка 7, Жизнь 10, Цена 6, Ноша 4.
Оружие: Составной лук (d8, далеко), копье (d8, на дистанции, древковое). Броня 1 (подбитый плащ)
Навыки: Схватка, Разведка, Добыть продовольствие. **Черты**: злопамятная, остроумная. **Ходы**: «В яблочко!» и «Следопыт» (как в буклете Охотника).
Поддерживает селян и болотных братьев.

Эролл Рэнульф, телохранитель - *рослый рыжий бородатый мужчина за 30, родом с Туманных островов на западе, говорит с сильным акцентом, ветеран войн на севере между Орденом и княжествами. Одет кожанку, клетчатые штаны и панцирь из вороненой стали. Вооружен огромным руническим клеймором, кинжалом и парой пистолетов. Имеет множество шрамов. Грубый и резкий, но свое дело знает - никто из его клиентов не погиб. Но двоих из них Эролл убил сам, когда те отказались ему платить.*
Герой. Верность 9, Сноровка 9, Жизнь 14, Цена 9, Ноша 5.
Оружие: рунический клеймор (d10+1, рядом, парирование, магический), кинжал в сапоге (d4, бб1, вплотную, скрытое ношение), пара пистолетов (d6, бб2, недалеко, проблемный (пороховое), перезарядка). Броня 3 (панцирь).
Навыки: Схватка, Запугивание, Первая помощь. **Черты**: отважный, грубый. **Ходы**: «Ярость и сталь» (на ходе Схватка у Эролла всегда на 1 выбор больше, даже на 1-2).
Поддерживает войска и наемников.

Экипировка

Свойства

Одноручное (1р) - занимает одну руку.
Двуручное (2р) - занимает обе руки.
Стать - используй Стать для атак (большинство оружия ближнего боя).
Прыть - используй Прыть для атак (большинство стрелкового оружия).
Прыть/Стать - используй или Прыть или Стать для атак (ножи и кистени).

Бронебойность Х (бб Х) - Броня цели считается на Х меньше.
Мощное - оружие отталкивает цель или сбивает ее с ног.
Оглушение - этим оружием удобно оглушать цель.
Проблемное - вызывает те или иные проблемы (шумит, застревает, ...).
Скрытое - его можно легко спрятать под одеждой.
Статусный (Фракция) - предмет указывает на статус обладателя и дает бонус на социальные ходы с представителями данной Фракции.
Древковое - оружие уменьшает штраф из-за Размер имеет значение на 1.
Парирование - при 3-5 на ходе Схватка можно вместо нанесения урона, парировать удар противника и контратаковать: брось свой урон и вычти из него урон, который нанесет тебе противник. Если разница в твою пользу, то нанеси ему оставшийся урон. Если нет, то он нанесет тебе оставшийся урон (пример: твой бросок урона равен 5, у противника результат - 3, в итоге ты нанесешь ему 2 урона, а сам урон не получаешь).
Перезарядка - после выстрела это оружие необходимо перезарядить и это требует времени (около полминуты у самострелов и ручных бомб и минуту у огнестрельного оружия).
Зона - атака задевает сразу несколько целей, стоящих рядом.
Магическое - оружие зачаровано и может ранить даже демонов и приведений.

Дальность оружия ближнего боя:
- Вплотную - до противника можно дотянуться рукой.
- Рядом - до противника пара шагов.
- На дистанции - до противника 3-4 шага.
Дальность стрелкового оружия:
- Недалеко - до противника десяток-два шагов.
- Далеко - до противника около сотни шагов.

Броня

Легкий доспех (вываренная кожа или стеганка) - Броня 1, Вес 1-2, 6-8 дукатов.
Средний доспех (кольчуга или бригантина) - Броня 2, Проблемный (шумит), Вес 3,10-15 дукатов
Тяжелый доспех (латы) - Броня 3, штраф к Прыти, Проблемный (громоздкий, шумит), Вес 4, 30-40 дукатов.
Баклер (малый щит) - 1р, +1 Брони (только в ближнем бою), Вес 1, 2-3 дуката.
Щит - 1р, +1 Брони, Проблемный (громоздкий), Вес 2, 5-6 дукатов.

Расходники

Живая вода (настойка редких болотных трав на родниковой воде) - мгновенно восстанавливает 8 очков Жизни или 4 очка характеристик, вес 0, 8 дукатов.
Провиант - 5 рационов, вес 1, 1 дукат.

Продажа предметов - за половину их цены.

Арсенал (примеры оружия)

Кинжал – 1р, d4, бб1, Прыть, Вплотную, Скрытое ношение, Вес 0, 1 дукат.
Булава ратника – 1р, d6, бб1, Стать, Рядом, Мощная, Вес 2, 4 дуката.
Гасило (шар на цепи): 1р, d6, Стать/Прыть, На дистанции, Оглушение, вес 1, 4 дуката.
Меч Ордена - 1р, d8, Стать, Рядом, Парирование, Статусный (Церковь и Орден), вес 2, 8 дукатов.
Легкое копье степняка - 1р, 1d6, Стать/Прыть, На дистанции, Вес 2, 5 дукатов.
Фламберг (двуручный меч) - 2р, d10, Стать, Рядом, Проблемный (громоздкий), Парирование, Вес 3, 12 дукатов.
Алебарда ландскнехта - 2р, d10, бб1, Стать, На дистанции, Древковая, Проблемная (громоздкая), вес 3, 14 дукатов.
Дуэльная рапира дворянина - 1р, d6, бб1, Прыть, Редкая, Рядом, Статусная (магнаты и шляхта), Вес 2, 30 дукатов, дает +1 Брони в ближнем бою.
Люцернхаммер св. Мартина (двуручный боевой молот, реликвия Церкви) - 2р, Редкий, d10, бб2, Стать, Рядом, Магический, Проблемный (громоздкий, застревает), 100 дукатов, +1 к урону по порождениям Тьмы.

Праща грабителя - 2р, d4, Прыть, Недалеко, Оглушение, Вес 0, 1 дукат.
Метательные ножи - 1р, d4, Прыть, Недалеко, Скрытое, Вес 0, 1 дукат.
Дубовый лук - 2р, d6, Прыть, Недалеко, Вес 1, 4 дуката.
Хербат (метательный топор) - 1р, d6, стать, недалеко, вес 2, 5 дукатов.
Пистолет рейтера - 1р, d6, бб2, Прыть, Недалеко, Перезарядка, Статусный (Войска и наемники), Проблемное (пороховое), Вес 1, 8 дукатов.
Длинный лук егеря - 2р, d8, Прыть, Далеко, Вес 2, 11 дукатов.
Самострел ополченца - 2р, d8, бб1, Прыть, Далеко, Перезарядка, вес 2, 8 дукатов.
Ручные бомбы - 2р, d6, Стать, Недалеко, Мощные, Проблемные (пороховое), Зона, Перезарядка, вес 2, 9 дукатов.
Тяжелый самострел - 2р, d10, бб1, Прыть, Далеко, Перезарядка, Мощный, Проблемный (громоздкий), Вес 3, 12 дукатов.
Пищаль - 2р, d10, бб2, Прыть, Далеко, Перезарядка, Мощная, Проблемная (пороховое, громоздкая), Вес 3, 15 дукатов.
Ручница (картечная пушка) - 2р, d10, бб2, Прыть, Редкая, Недалеко, Мощная, Перезарядка, Проблемная (пороховое, громоздкая), Зона, Вес 3, 25 дукатов.

Конструктор оружия

Используй этот конструктор оружия, когда находишь новое оружие на болотах или покупаешь в лавке кузнеца. Пройди по всем пунктам, выбирая параметры и свойства своего оружия и запиши результат в свой инвентарь. Если необходимо, посмотри примеры на странице экипировки.

Оружие ближнего боя

1) Тип
Одноручное (1р) или Двуручное (2р).

2) Урон
d4 – маленькое оружие: нож, кинжал, кастет.
d6 – дешевое и простое оружие: дубинка, посох, копье, и профессиональное оружие, не наносящее страшные раны: рапира, короткий меч, молот.
d8 – профессиональное оружие: боевой цеп, сабля, меч, секира, длинное копье.
d10 – большое профессиональное оружие: алебарда, фламберг, бердыш.

3) Дальность
Вплотную - кинжал, нож и кастет.
Рядом - большая часть оружия.
На дистанции - копье, бердыш и алебарда.

4) Цена
1-3 дуката - дешевое оружие: дубина, кинжал, кастет.
4-6 дукатов - простое оружие: короткое копье, тесак, топор.
7-10 дукатов - профессиональное оружие: рапира, меч, молот, боевой цеп.
11-15 дукатов - большое профессиональное оружие: фламберг, бердыш, пика.
20-100 дукатов - редкое оружие с особыми свойствами.

5) Вес
0 - маленькое оружие, которое прячется в карман: нож, кастет, кинжал.
1 - небольшое оружие: дубинка, короткий меч, рапира.
2 - оружие, требующее перевязи: меч, секира, копье, посох.
3 - большое оружие: двуручная булава или цеп, фламберг, бердыш, алебарда.

6) Свойства
Прыть у рапир, ножей и кинжалов, **Стать** у всего остального.
Древковое у копий, бердышей и алебард.
Оглушение у палиц, дубин, посохов, кастетов и кистеней.
Мощное у булав и цепов.
бб1 у булав, цепов, топоров, рапир и кинжалов. **бб2** у молотов.
Парирование у мечей и рапир.
Проблемное: алебарды и бердыши - громоздкие, цепы - запутываются, молоты - застревают.
Скрытое у кастетов, ножей и кинжалов.

Стрелковое оружие

1) Тип
Одноручное (1р) или Двуручное (2р).

2) Урон
d4 – маленькое оружие: метательные ножи, праща, духовая трубка.
d6 – простое оружие: лук, ручной самострел, пистолет, метательное копье или топор, гранаты.
d8 – профессиональное оружие: длинный лук, самострел, мушкет.
d10 – большое профессиональное оружие: тяжелый самострел, пищаль.

3) Дальность
Недалеко - метательные ножи или топоры, пистолет, короткий лук, гранаты.
Далеко - длинный лук, самострел, мушкет.

4) Цена
1-3 дуката - праща, метательные ножи, духовая трубка.
4-6 дукатов - метательные копья или топоры, короткий лук, ручной самострел.
7-10 дукатов - пистолет, самострел, ручные бомбы.
11-15 дукатов - длинный лук, мушкет, тяжелый самострел.
20-100 дукатов - редкое оружие с особыми свойствами.

5) Вес
0 - маленькое оружие, которое прячется в карман: праща, метательные ножи.
1 - легкое оружие: короткий лук, ручной самострел, пистолет.
2 - оружие, требующее перевязи: длинный лук, самострел, метательный топор или копье, ручные бомбы.
3 - громоздкое оружие: пищаль, тяжелый самострел, ручница, мушкет.

6) Свойства
Стать у метательных топоров и копий, **Прыть** у всего остального.
Перезарядка у самострелов, огнестрела и ручных бомб.
Оглушение у метательных булав и пращи.
бб1 у самострелов. **бб2** у огнестрельного оружия.
Мощное у пищалей, тяжелых самострелов и ручных бомб.
Проблемное: пороховое - шумит, взрывы, осечки, боится воды..., тяжелый самострел, ручница и пищаль - громоздкие.
Зона у ручниц и ручных бомб.
Метательное оружие можно использовать в ближнем бою: ножи - вплотную, топоры и копья - рядом. Остальные свойства сохраняются.

Дополнительные материалы

Музыка для игры

- Darkest Dungeon OST.
- Legends of Eisenwald OST.
- Witcher OST, Witcher 2: Assassins of Kings OST, Witcher 3: Wild Hunt OST.
- Midnight Syndicate - Dungeons & Dragons.
- Erdenstern - Into The Green, Into The Red, Into The Dark.
- Nox Arcana - Winter's Knight, Transylvania, Blood of the Dragon, Winter's Majesty.

Книги

- «Дикая охота короля Стаха», «Черный замок Ольшанский», «Христос приземлился в Гродно» Владимир Короткевич.
- «Меч предназначения», «Последнее желание», «Сезон Гроз», «Башня шутов», «Божьи воины», «Свет вечный» Анжей Сапковский.
- «Гонитва» Ника Ракитина.
- «Шляхтич Завальня, или Беларусь в фантастических рассказах» Ян Борщевский.
- «Убийца троллей», «Убийца зверей» Уильям Кинг.
- «Черепа среди звезд», «Перестук костей», «Замок дьявола», «Голуби преисподней» Роберт Говард.

Игры

- Darkest Dungeon.
- Mordheim: City of the Damned.
- Witcher, Witcher 2: Assassins of Kings, Witcher 3: Wild Hunt.
- Мор. Утопия.
- Legends of Eisenwald.

Фильмы и сериалы

- Ведьмак (телесериал, 2001).
- Огнем и мечом (телесериал, 1999).
- Черная смерть (2010).
- Соломон Кейн (2009).
- Житие и вознесение Юрася Братчика (1989).
- Братья Гримм (2005).
- Крабат. Ученик колдуна (2008).

Арт

- «Сказки старой Руси» Роман Папсуев.

Создать новый ход (используй этот ход, если хочется добавить в игру еще больше ходов, доступных твоему герою, но обсуди сначала с Мастером)

Когда создаешь или осваиваешь нечто новое (могущественный артефакт, остроумное изобретение, хитрый прием, ...) сделай следующее:
1) Опиши эффект, так, как если бы он был ходом.
2) Мастер назначит цену (необходимые ресурсы, предметы или время), опишет особое место, где на болотах можно создать его или освоить (древняя кузня, священная роща, проклятые руины, …), и скажет Сложность (от d12 – легко создать/освоить, до d4 – почти невозможно).
3) Когда ты выполнил все требования, **испытай Сложность**:
6+ У тебя все получилось. Доработай описание и свойства вместе с Мастером, и добавь этот ход в список новых ходов своего буклета - теперь ты можешь получить его при повышении уровня.
3-5 Как 6+, но выбери одно:
- Заплати большую цену (Мастер скажет какую).
- Столкнись с непредвиденными последствиями или побочными эффектами.
1-2 Ты допустил ошибку и потратил ресурсы впустую. Мастер делает ход.
Создавая новый ход, опиши однозначно, как его применять и когда. Описывай эффекты хода с точки зрения персонажа. Не повторяй уже существующие ходы. Помни еще и о том, что новый ход должен вписываться в мир Темных болот и их мрачную атмосферу.
Большая часть новых ходов будет требовать испытать одну из характеристик. Как правило следует использовать следующую структуру хода:
6+ Получи 2 ставки или получи 3 ставки, но Мастер сделает ход
3-5 Как 6+, но получи на одну ставку меньше.
1-2 Получи 1 ставку, но Мастер сделает ход.
Трать ставки, чтобы … (здесь опиши возможные эффекты)
Но эту схему можно нарушать - создавай и используй другие игровые механики, если они лучше подходят по смыслу.

